



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB III

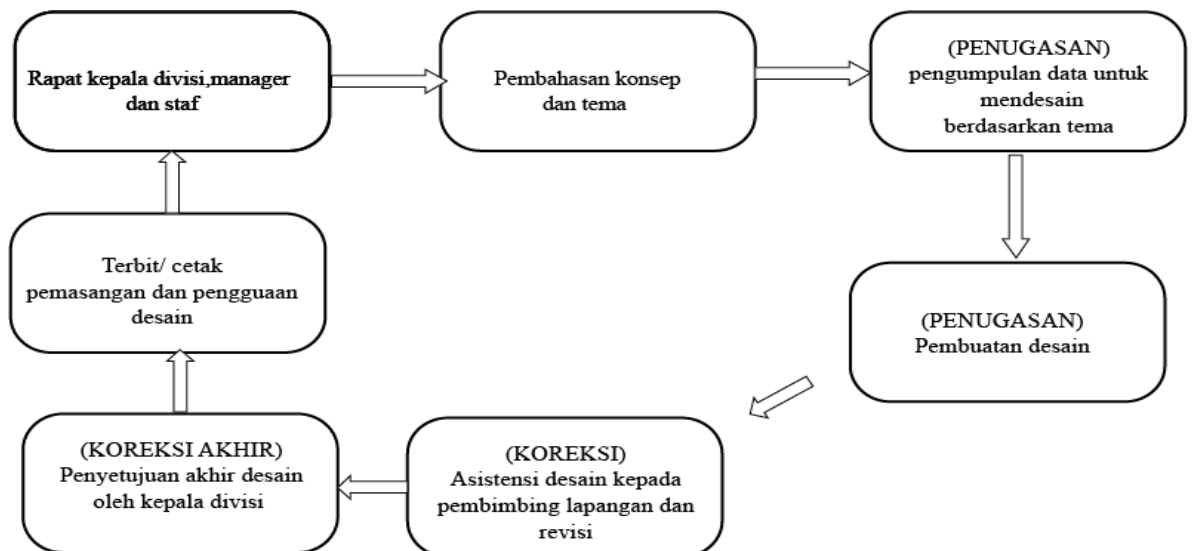
PELAKSANAAN KERJA MAGANG

3.1. Kedudukan dan Koordinasi

3.1.1. Kedudukan

Penulis melakukan kerja magang menjadi desainer grafis di Astra Infra Toll Road Tangerang-Merak yang ditempatkan pada divi humas dengan pembimbing lapangan hilman fauzi selaku *staff* dan sebagai Visual Editor di Astra Infra Toll Road, Penulis bekerja sebagai *Graphic Designer* yang setiap harinya mengerjakan tugas yang diberikan oleh pembimbing lapangan mengenai media promosi. saat pelaksanaan kerja penulis melakukan koordinasi dan kerja sama dengan staf lainnya serta mengikuti aturan dan pedoman yang berlaku di perusahaan Astra Infra Toll Road Tangerang- Merak

3.1.2. Koordinasi



Gambar 3.1. Alur Kerja dan Koordinasi

Saat pelaksanaan kerja penulis melakukan koordinasi dan kerja sama dengan staf lainnya serta mengikuti aturan dan pedoman yang berlaku di perusahaan Astra Infra Toll Road Tangerang- Merak.

Penulis diberikan pekerjaan oleh pembimbing lapangan, beliau memberikan penjelasan beberapa tema dan aturan yang telah ia diskusikan oleh atasannya, kemudian dari tema yang telah disampaikan tersebut penulis diarahkan dan diberikan *deadline* untuk mengerjakan tugas tersebut, setelah proses pencarian ide dan konsep selesai baru penulis melakukan proses desain yang kemudian akan di asistensi terlebih dahulu oleh pembimbing lapangan untuk dilihat apakah desain tersebut sudah sesuai dengan tema dan aturan yang telah ditentukan oleh kepala divisi, tak lupa pembimbing lapangan memberi tahu kesalahan yang penulis buat

3.2. Tugas yang Dilakukan

Pada proses melakukan praktik kerja magang, penulis ditempatkan di divisi humas di dalam divisi tersebut penulis diberikan berbagai macam tugas yang dikerjakan oleh penulis. tugas seperti membuat *web benner*, *poster*, *billboard*, *x-benner*, spanduk, *flyer* dan *merchandise* serta membuat desain buku dan melayout majalah yang akan di produksi oleh Astra Infra Toll Tangerang Merak untuk dipublikasikan ke pihak luar.

Dalam mendesain media promosi pembimbing lapangan hanya memberikan garis besar tema dan bahan utama, kemudian bahan tersebut akan diolah oleh penulis, sehingga penulis dituntut untuk berfikir kreatif dalam membuat konsep untuk mendesain, penulis biasanya mencari refrensi dengan melakukan *browsing* dan melakukan proses pembuatan desain menggunakan *Adobe Illustrator* dan *Adobe Photoshop*

Tugas-tugas yang penulis lakukan selama kerja magang diuraikan secara rinci per minggu sebagai berikut

N0	Minggu ke	proyek	Jenis pekerjaan
1	1 (16-24 Agu)	<ul style="list-style-type: none"> • Ide <i>packaging</i> • <i>Web benner</i> 	<ul style="list-style-type: none"> • Pengenalan team dan perusahaan Astra Infra Toll Road • Mencari revrensi untuk ide <i>packaging</i> dan logo merch • Pembuatan <i>web benner</i>
2	2 (26 Agu - 2 Sept)	<ul style="list-style-type: none"> • Desain template 	<ul style="list-style-type: none"> • Syuting dan editing Video KTD • Membuat desain integrasi tarif
3	3 (3-6 Sept)	<ul style="list-style-type: none"> • infographic 	<ul style="list-style-type: none"> • Konsepting dan pembuatan infographic
4	4 (9-12 Sept)	<ul style="list-style-type: none"> • Billboard hut 	<ul style="list-style-type: none"> • Konsepting ide dan pembuatan billboard Hut perusahaan
5	5 (16-20 Sept)	<ul style="list-style-type: none"> • Logo • Revisi <i>packaging</i> 	<ul style="list-style-type: none"> • Pembuatan logo merch • Konsepting, revisi dan Pembuatan desain <i>packaging</i>
6	6 (19-28 Sept)	<ul style="list-style-type: none"> • Spanduk dan Vms hut banten • Festival 	<ul style="list-style-type: none"> • Konsepting dan pembuatan spanduk dan <i>VMS</i> HUT Banten • Acara festival Tanjung Lesung
7	7 (29 Sept- 4 Okt)	<ul style="list-style-type: none"> • Merchandise baju 	<ul style="list-style-type: none"> • Membuat desain baju untuk merchandise
8	8 (6-10 Okt)	<ul style="list-style-type: none"> • Hut Astra • Desain <i>tote bag</i> 	<ul style="list-style-type: none"> • Persiapan dan acara Hut Astra Infra Toll Road • Membuat desain <i>tote bag</i> untuk <i>merchandise</i>

9	9 (11-18 Okt)	<ul style="list-style-type: none"> Desain baju lomba Vlog 	<ul style="list-style-type: none"> Pembuatan <i>VMS</i> dan spanduk Pembuatan desain baju <i>merchandise</i> untuk lomba vlog
10	10 (21-25 Okt)	Majalah bugati Edisi 1	<ul style="list-style-type: none"> Mendesain <i>cover</i> dan menlayout majalah BUGATI edisi 1
11	11 (28 Okt-2 Nov)	Majalah Bugati Edisi 1	<ul style="list-style-type: none"> Membuat sertifikat lomba <i>vlog</i> Pesiaapan dan Acara lomba <i>vlog</i>
12	12 (6-18 Nov)	Majalah Bugati Edisi 1	<ul style="list-style-type: none"> Mendesain <i>cover</i> dan melayout majalan BUGATI edisi 2

Tabel 3.1. Tugas Yang Dilakukan

3.3. Uraian Pelaksanaan Kerja Magang

3.3.1 Proses pelaksanaan

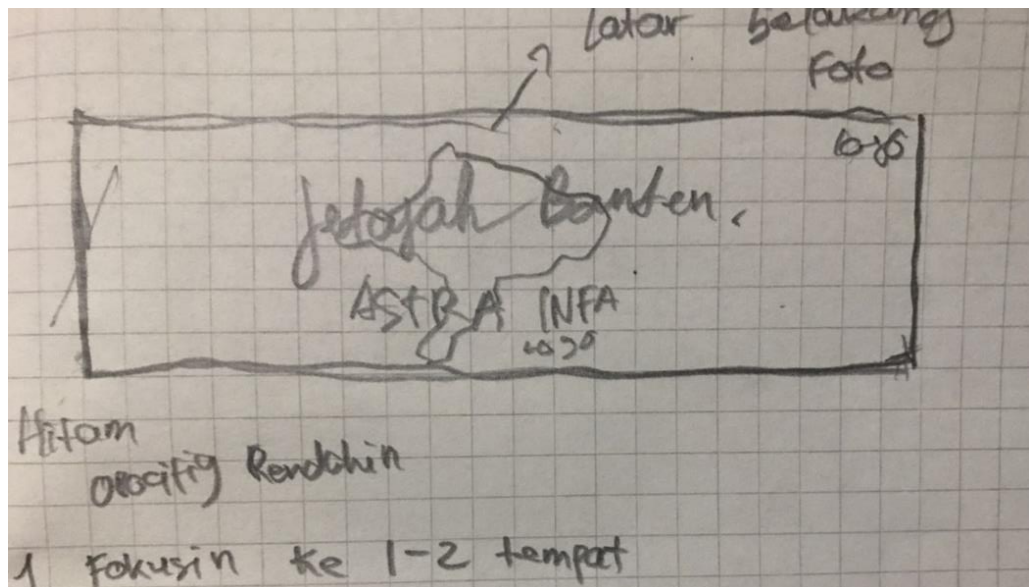
Berdasarkan tabel kegiatan praktik kerja magang penulis di perusahaan Astra Infra Toll Road Tangerang merak yang dilakukan selama 4 bulan. Pekerjaan yang dilakukan oleh penulis secara keseluruhan penulis diberikan tugas utama untuk mendesain berbagai macam media promosi yang akan digunakan oleh Astra Infra Toll Road Tangerang-Merak.

Tugas-tugas yang penulis kerjakan selama melaksanakan kerja magang di Astra Infra Toll Road Tangerang-Merak antara lain sebagai berikut

1. Perancangan Desain *Web Benner* Perusahaan Ayo Ke Banten bersama Astra Tol Tangerang-Merak

Berdasarkan dengan tema yang di tentukan oleh perusahaan Merak yang mengangkat kota Banten sebagai bentuk untuk mewujudkan promosi Astra Infra Toll Road Tangerang penulis diberikan tugas oleh pembimbing lapangan kepada untuk membuat web benner yang akan dipasang di situs web milik perusahaan dengan judul ‘ayo ke Banten bersama Astra Infra Toll Road Tangerang-merak” melalui benner ini masyarakat diajak untuk menjelajahi kekayaan alam dan pariwisata Banten melalui Astra Infra Toll Road Tangerang-Merak.

Tugas penulis hanya membuat desain web benner yang berukuran 1231 px x 240 px. Sebelum melakukan proses desain penulis melakukan *sketching*, hal tersebut dilakukan untuk memudahkan penulis dalam melakukan proses desain Konsep yang di angkat *simple* sehingga penulis hanya memanfaatkan foto-foto yang telah diberikan oleh pembimbing lapangan



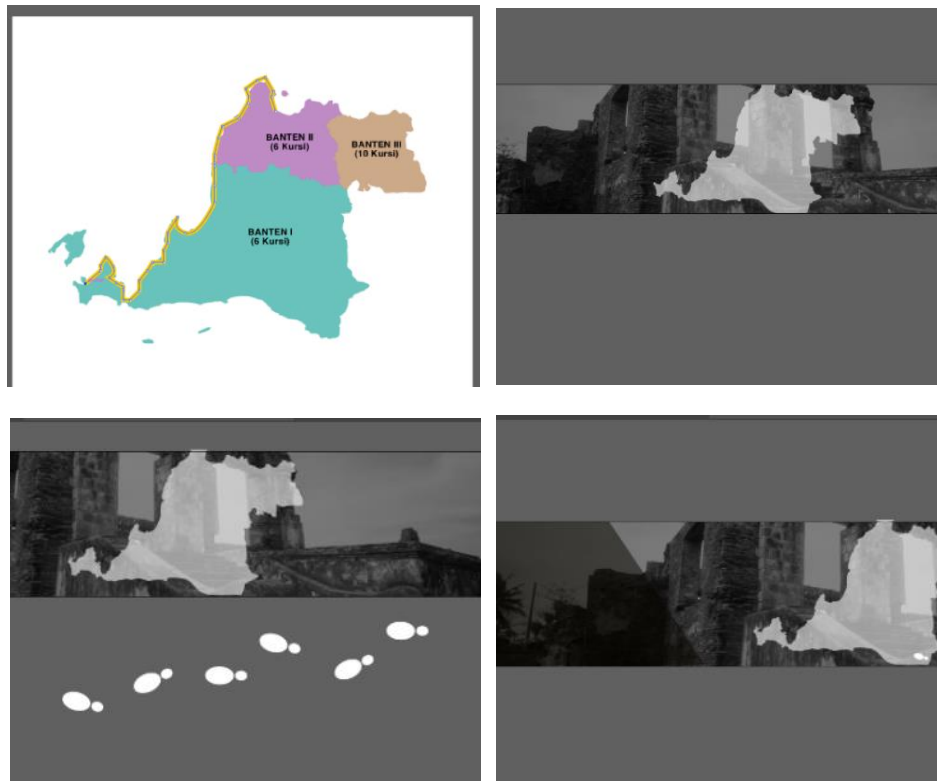
Gambar 3.2. *sketching web benner*

Ketika pembimbing lapangan memberikan tugas membuat web benner ini beliau meberikan materi mentah yang telah dipersiapkan untuk penulis seperti Logo perusahaan, Logo satu Indonesia, dan foto-foto yang kemudian di olah oleh penulis untuk dijadikan Web benner. Setelah semua materi terkumpul penulis mulai mendesain *web benner* yang telah di sketch sebelumnya oleh penulis.

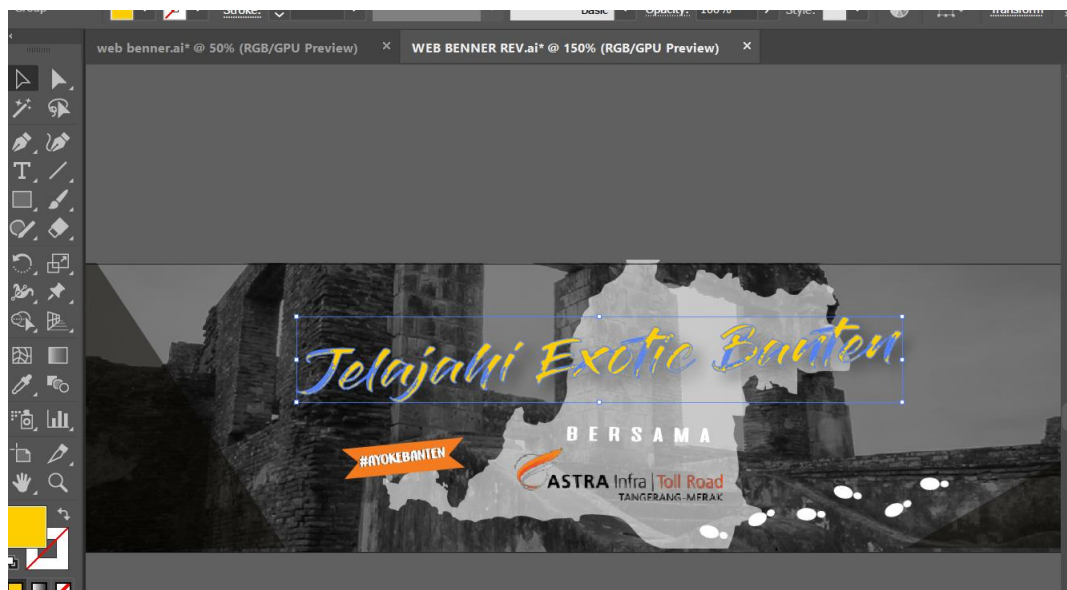
Penulis hanya diminta untuk mendesain web benner tersebut terlihat menarik. Penulis mengedit gambar-gambar yang telah terpilih di *Adobe Photosop* untuk mengatur warna, *brightnes* dan *contar*-nya serta menggabungkan gambar.

Setelah foto selesai di edit foto tersebut di pindahkan ke *Adobe Illustrator* untuk diberikan tulisan dan ornament tambahan. Seperti penambahan logo tulisan dan ornamen pulau banten yang di *traceing* dari bentuk pulau Bantennya sendiri, penambahan peta pulau banten pada web tersebut menambah kesahn khas banten yang ditunjukan penambahan ornament lainnya adalah bentuk telapak kaki yang menggambarkan jejak seorang petualang yang ingin menjelajahi Banten.





Gambar 3.3. Proses penambahan ornament pada *web benner pertama*



Gambar 3.4. Proses penambahan font dan logo

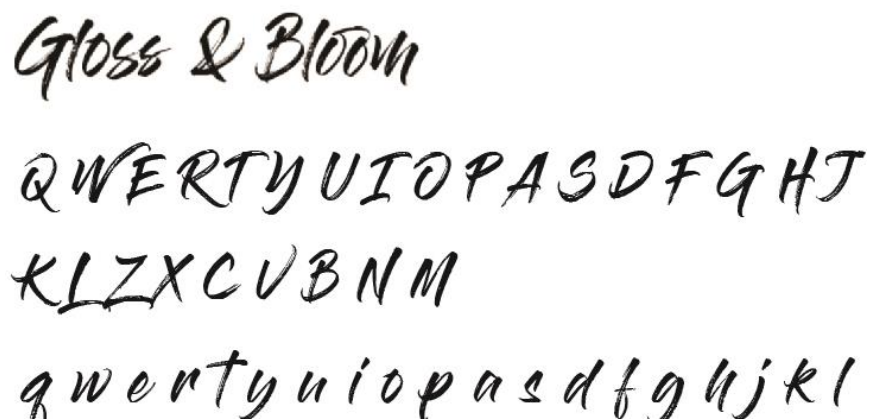
Setelah desain tamplate sudah selesai dibentuk, lalu penulis menambahkan tulisan “jelajah exotic Banten bersama” dan logo Astra Infra Toll Road Tangerang-Merak yang telah diberikan oleh pembimbing lapangan. Pemilihan warna yang digunakan untuk font adalah warna kuning karena ingin menunjukan tulisan jelajah Banten.



Gambar 3.5. desain pertama *web benner*

jenis font yang digunakan pada *web benner* tersebut terdapat 2 jenis yaitu: *GlossAndBloom* dan *aliens and cows*. Penggunaan font *GlossAndBloom* digunakan untuk *main text* yaitu “Jelajah Exotic Banten”. Font ini dipilih karena memberikan kesan *adventure* sehingga terlihat pas untuk desain yang berhubungan dengan eksplorasi.

Pemilihan font *aliens and cows* digunakan untuk text “bersama”. Karena jenis font *aliens and cows* adalah *sans serif* Font itu digunakan untuk menyeimbangi font *GlossAndBloom* agar web tersebut tidak terkesan ramai.



Gambar 3.6. font *GlossAndBloom*

ALIENS AND COWS

Q W E R T Y U I O P A S D
F G H J K L Z X C V B N M

Gambar 3.7. font *aliens and cows*

Warna yang dipilih menggunakan warna hitam yang dijadikan sebagai dasar *web benner* tersebut sehingga tulisan yang terdapat di web tersebut terlihat dengan jelas.



Gambar 3.8. Warna yang digunakan pada desain 1

Setelah desain *web benner* tersebut selesai penulis memberikan desain tersebut kepada pembimbing lapangan untuk dilihat dan setuju oleh beliau, namun desain pertama yang penulis buat kurang sesuai dengan pembimbing lapangan sehingga dilakukan revisi. Pembimbing lapangan menugaskan penulis untuk membuat 2 desain *web benner* baru yang kemudian dari 3 desain tersebut dapat dipilih dan digunakan

Tidak berbeda jauh dengan desain *web benner* yang pertama, desain kedua yang penulis buat, menggunakan konsep yang sama yaitu mengangkat pariwisata kaibon Banten dengan menggunakan foto yang berbeda, yang membedakan hanya desain ornament yang digunakan.

Pada desain ke dua pemakaian ornamen pulau banten tidak digunakan lagi, element desain yang digunakan pada desain ini lebih menggunakan elemet yang geometri agar terlihat lebih modern. pada saat melakukan revisi desain *web benner* ini pembimbing mengarahkan desainer untuk menempati logo di latar belakang warna yang jelas.



Gambar 3.9. Element desain yang digunakan desain ke-2

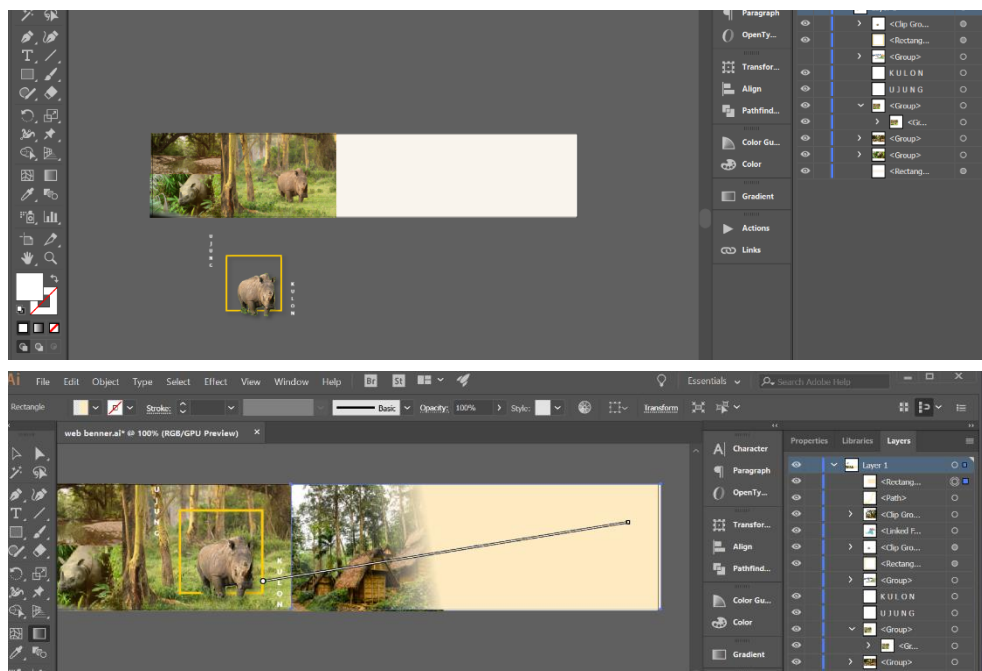


Gambar 3.10. Alternative desain ke-2



Gambar 3.11. Warna yang digunakan pada desain 2

Pada desain ke 3 pemakaian web benner desain ini mengngkat konsep wisata khas banten yaitu ujung kulon dan suku Baduy. Element desain pulau banten digunakan lagi pada desain ini, namun yang memberdakan desain *web benner* ke 3 ini dilihat dari pemilihan warna yang digunakan, lebih menunjukan warna *calm* seperti hijau,kuning dan biru.





Gambar 3.12. Element desain yang digunakan desain ke-3



Gambar 3.13. Corporate Warna yang digunakan pada desain ke-3



Gambar 3.14. alternative desain ke-3

2. Perancangan Poster Lomba Vlog Ayo ke Banten lewat Astra Toll Tangerang-Merak

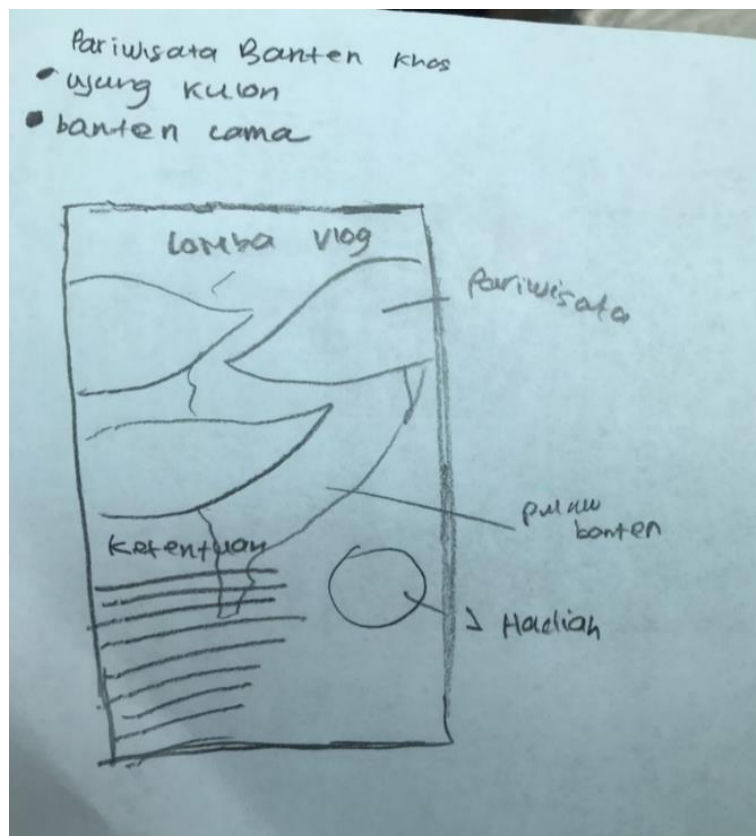
Mengangkat tema ayo ke Banten untuk menjelajahi kota Banten lewat Astra Infra Toll Road Tangerang-Merak, pihak perusahaan mengadakan Lomba vlog yang bertemakan “Jelajah Banten Lewat Astra Tol Tangerang Merak”, hal tersebut dilakukan dengan tujuan agar masyarakat luar dapat mengenal dan mengetahui paeriwisata yang terdapat di banten.

Sebagai bagian perusahaan yang melintasi 3 wilayah banten Astra Infra Toll Road Tangerang-Merak mengajak masyarakat luar untuk

mengenai pariwisata yang terdapat di kota Banten sehingga melalui lomba tersebut membuat pengetahuan masyarakat akan Banten dan perusahaan Astra Infra Toll Road Tangerang Merak semakin luas.

Penulis diminta untuk membuat desain poster lomba vlog yang berisikan tentang ajakan dan syarat ketentuan untuk mengikuti lomba vlog tersebut. Konsep pada poster ini harus mengandung unsur tol dan pariwisata yang ada di Banten hal itu dilakukan untuk menunjukkan bahwa perlombaan tersebut di selenggarakan oleh perusahaan tol.

Sebelum melakukan kegiatan proses mendesain penulis melakukan sketching yang akan memudahkan penulis untuk mendesain poster. Setelah proses sketching dilakukan penulis mulai mengaplikasikan hasil sketch tersebut ke *Adobe Illustrator*.



Gambar 3.15. sketching poster

Pada poster tersebut penulis menunjukkan beberapa foto yang diberikan oleh pembimbing lapangan. Foto-foto tersebut merupakan tempat pariwisata yang cukup *iconic* di kota Banten. Sebagai upaya untuk memancing para peserta untuk mengikuti lomba tersebut. Penulis menggunakan *Adobe illustrator* untuk membuat poster tersebut, foto-foto yang terpilih kemudian di *cut* dengan bentuk yang penulis inginkan.



Gambar 3.16. Proses pemotongan foto untuk poster

Setelah foto – foto yang sudah di *cut* oleh penulis, penulis mulai memasukan element-element desain lainnya untuk melengkapi poster tersebut, seperti penambahan ketentuan dan syarat ikut lomba dan logo, namun atas bantuan pembimbing lapangan yang telah membantu penulis dalam mengedit foto hadiah dan *barcode* mekanisme lomba , penulis hanya perlu memasukan element-elemen itu saja kedalam desainnya

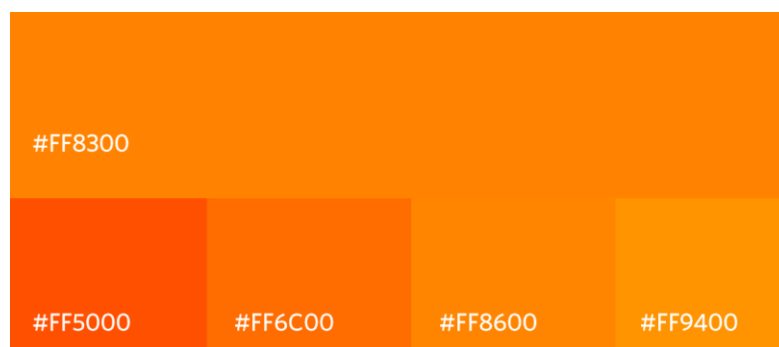


Gambar 3.17. Proses memasukkan element desain lainnya



Gambar 3.18. Desain Poster pertama

Penggunaan warna pada poster tersebut menggunakan warna *orange* dalam desainnya, hal tersebut digunakan agar warna khas perusahaan tetap digunakan sehingga jelas perlombaan tersebut diselenggarakan oleh perusahaan Astra Infra Toll Road Tangerang-Merak.



Gambar 3.19. Warna Astra Infra Toll Road Tangerang-Merak

Pemilihan penggunaan font pada poster tersebut menggunakan menggunakan 2 jenis font yaitu *sans serif* dan *scrip*, tidak berbeda jauh

dengan desain web benner font yang digunakan untuk poster “jelajah banten” tersebut masih menggunakan font *GlossAndBloom*, sedangkan untuk judul “*Vlog Competition*” menggunakan font *Cocogoose* dan *body text* untuk isi poster menggunakan font *Myriad Pro*.

COCOGOOSE
Q W E R T Y U I O P A S D F G H J K
L Z X C V B N M
q w e r t y u i o p a s d f g h j k l z
x c v b n m

Gambar 3.20. font *cocogoose*

Myriad Pro
Q W E R T Y U I O P A S D F G H J K L Z X C V B N M
q w e r t y u i o p a s d f g h j k l z x c v b n m

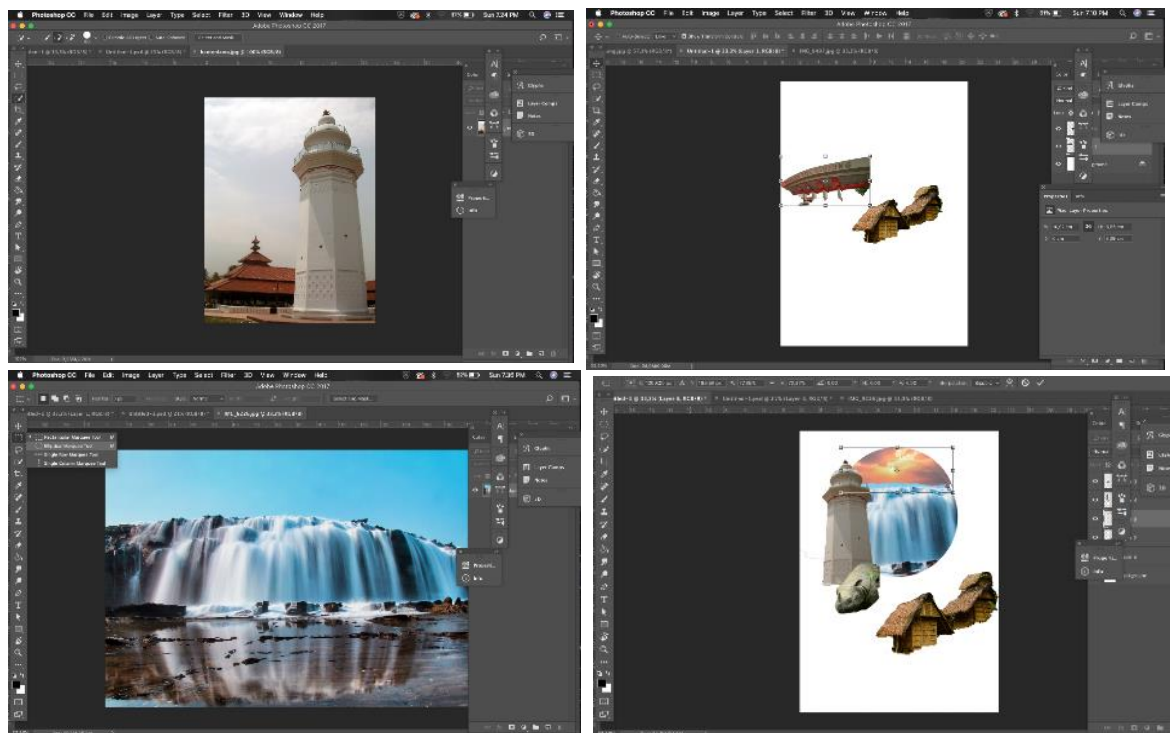
Gambar 3.21. myriad pro

Penulis menggunakan kedua font tersebut karena kedua font tersebut merupakan font jenis *sans serif*, karena font jenis *sans serif* lebih mudah dibaca dan dicerna oleh masyarakat, sehingga ketika orang yang membacanya tidak pusing dan dapat menerima isi pesan dari poster tersebut.

Setelah desain selesai poster tersebut diberikan kepada pembimbing lapangan untuk dilihat dan di presentasikan kepada kepala divisi digunakan, namun ternyata poster tersebut kurang sesuai dengan identitas perusahaan

karena unsur tol kurang ditunjukkan oleh penulis, sehingga penulis diminta untuk membuat desain poster lainnya, *dengan menggunakan Adobe Photoshop*.

Penulis mengabungkan dan mengedit beberapa foto yang diberikan oleh pembimbing lapangan dengan menggunakan *Photoshop* dengan menggunakan teknik *digital imageing* foto tersebut dibuat menjadi satu kesatuan, dan penulis tidak lupa untuk menambahkan unsur tol pada poster tersebut. Foto-foto yang telah terkumpul kemudian dipotong dengan menggunakan *tools quick select* dan foto tersebut dipindahkan ke lembar kerja baru untuk di edit.



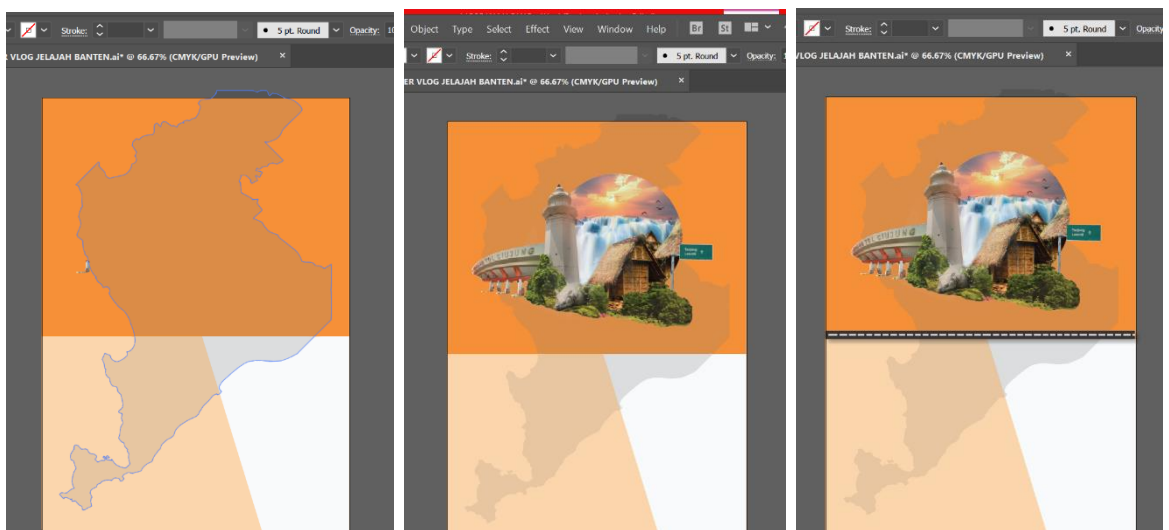
Gambar 3.22. Proses *tools quick select* dan penggabungan Foto

Setelah selesai foto tersebut di savee dalam bentuk PNG dan dipindahkan ke *Adobe Illustrator* untuk di edit dan ditambahkan element desain lainnya.



Gambar 3.23. Hasil penggabungan foto

Tidak berjauh beda dengan konsep yang sebelumnya pada poster ini penulis masih menggunakan warna *orange* namun eksekusi elemen desain pada poster ini berbeda.





Gambar 3.24. penerapan elemen desain poster ke-2



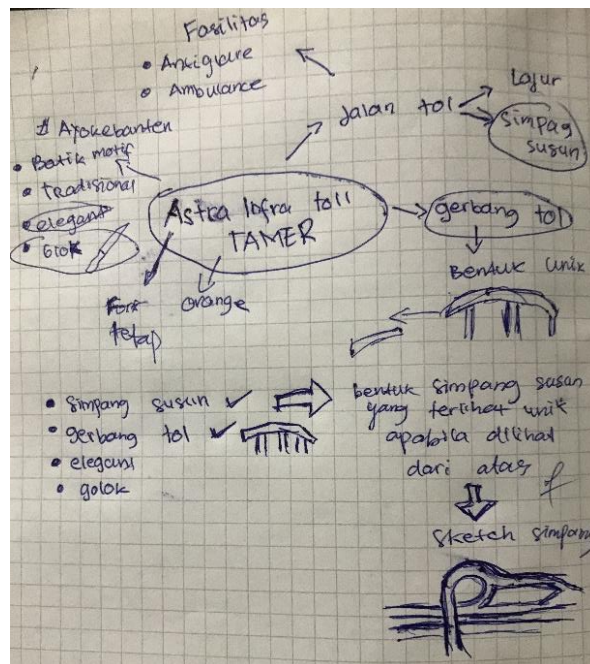
Gambar 3.25. Desain Poster kedua setelah revisi

3. Perancangan desain logo *Merchandise* Astra Infra Toll Road Tangerang-Merak

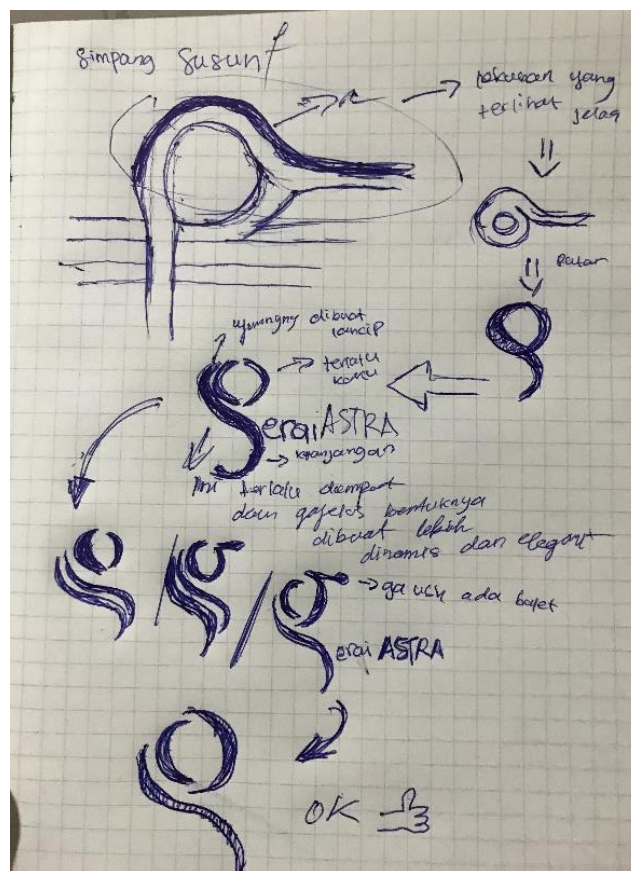
Astra Infra Toll Road Tangerang-Merak ingin membuat *merchandise* seperti perusahaan Astra lainnya. Astra Tol Tamer juga ingin membuat *Merchandise* agar perusahaan tersebut dapat lebih diketahui dan dikenal oleh masyarakat dan *merchandise* tersebut difungsikan sebagai hadiah yang bisa dibagikan kepada masyarakat luar, dengan nama “Gerai Astra Tol Tangerang-Merak” *Merchandise* tersebut siap untuk di produksi.

Namun untuk memproduksi merch tersebut dibutuhkan logo agar logo tersebut menjadi ciri khas *merchandise* Astra Infra Tol Road Tangerang-Merak, karena itu penulis di tugaskan untuk membuat logo Gerai Astra Tol Tangerang-Merak. Penulis diminta untuk membuat logo tersebut terlihat *simple* dan *se-elegant* mungkin agar terlihat lebih modern dan tidak kaku. Pembimbing menyarankan agar logo tersebut bisa bertemakan tentang Tol dan budaya banten.

Sebelum menciptakan logo tersebut penulis melakukan proses pencarian ide, konsepting dan refrensi yang cukup panjang serta beberapa revisi yang dilakukan. Penulis mencari data apa saja yang dapat digunakan sebagai acuan penulis untuk membuat logo tersebut. Penulis memutuskan untuk melakukan beberapa uraian dalam bentuk *maindmap* yang menjadi acuan proses pembuatan logo tersebut, dengan bantuan pembimbing lapangan dan staf yang bekerja disana, penulis mendapatkan beberapa ide yang kemudian hal tersebut dikembangkan menjadi suatu konsep, setelah terlihat cukup penulis berdiskusi dengan pembimbing lapangan untuk di berikan arahan dan masukan untuk logo tersebut.



Gambar 3.26. Foto proses mindmap dan penyetujuan konsep



Gambar 3.27. Proses Pencarian Bentuk Logo

Kemudian setelah ide dan konsep telah di setujui oleh pembimbing lapangan penulis mulai mencoba mencari ide untuk pembuatan bentuk logo Gerai Astra Tol Tangerang mereka tersebut.

Penulis memutuskan membuat logo Gerai Astra Toll Tangerang Merak berdasarkan dengan bentuk simpang susun yang baru saja selesai dibangun oleh pihak Astra Infra Toll Road Tangerang Merak, yang kemudian bentuk tersebut diubah dan disesuaikan sehingga bentuknya terlihat lebih dinamis dan *elegant*. Hingga akhirnya penulis memutuskan untuk membuat logo *merchandise* Astra Tol Tangerang-Merak sebagai berikut.



Gambar 3.28. logo gerai Astra Tol Tangerang-Merak pertama

Huruf G pada logo tersebut mewakili bentuk Sim pang Susun yang disederhanakan bentuknya. Bentuk garis tersebut menunjukan bahwa kedinamisan dan keeleganan produk yang diberikan.

Pemilihan font pada tulisan ASTRA pada logo tersebut menggunakan disesuaikan dengan font yang digunakan pada logo perusahaan huruf Whitney HTF berkarakter kokoh dan kuat, juga diadaptasi dari karakter brand ASTRA Infra Toll Road dan mempunyai kesamaan yang kuat dengan satu sama lain.

Penggunaan font pada penulisan lain menggunakan font Myraid Pro. Penggunaan yang konsisten pada jenis tulisan tersebut membuat pembaca

dengan mudah mengenali brand yang ditawarkan oleh perusahaan dan tidak membuang ciri khas perusahaan.

Whitney HTF Bold

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z
a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z
1 2 3 4 5 6 7 8 9 0 & %

Whitney HTF SemiBold

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z
a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z
1 2 3 4 5 6 7 8 9 0 & %

Whitney HTF Book

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z
a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z
1 2 3 4 5 6 7 8 9 0 & %

Gambar 3.29. font *Whitney HTF*

Sumber: *guidline logo*

Setelah logo selesai dibuat penulis memberikannya kepada pembimbing lapangan untuk dilihat dan di presentasikan ke kepala divisi. Setelah ditunjukan kepada kepala divisi ternyata logo tersebut mendapatkan sedikit revisi.



Gambar 3.30. hasil akhir logo Gerai Astra Tol Tangerang-Merak

Penggunaan logo tersebut akan ditempel ke benda-benda yang menjadi bagian dari *Merchandise* Astra Infra Toll Road Tangerang Mereka seperti: Tag baju, JBL, Tempat Minum dan lain-lainnya.



Gambar 3.31. Pengaplikasian Log

3.3.2. Kendala yang ditemukan

Kendala yang dihadapi pada penulis saat melaksanakan praktek kerja magang di Astra Infra Toll Road Tangerang-Merak adalah komunikasi dan fasilitas, walaupun perusahaan tersebut merupakan perusahaan yang cukup besar namun di dalam kantor tersebut tidak disediakan wifi yang dapat dipakai bebas oleh penulis, sehingga penulis mengalami kesulitan untuk menggunakan internet dalam mencari efrensi

design dan mengirim email. Astra Infra Toll Road selalu menjaga keamanan perusahaannya sehingga para staf tidak bisa sembarangan mengakses Internet di kantor.

Kendala kedua yang dialami penulis adalah komunikasi antara sesama tim kerja, seringkali terjadi kesalahan komunikasi antara kepala divi dan timnya sehingga berdampak kepada penulis, sering kali penulis harus mengerjakan perintah desain yang diberikan mendadak kepada penulis, terkadang penulis juga harus mengejar *deadline* yang mendadak sehingga penulis harus berkerja secara lebih cepat.

3.3.3. Solusi atas kendala yang ditemukan

Solusi yang ditemukan atas kendala wifi adalah penulis menggunakan mobile data dari *handphone* penulis untuk di *tathering* ke laptop sehingga penulis dapat menggunakan internet untuk mencari referensi dan mengirim email kepada sesama tim walaupun harus menggunakan kuota internet yang cukup banyak penulis harus sebisa mungkin memaksimalkan kinerja penulis untuk menyelesaikan tugas yang diberikan oleh pembimbing lapangan dan kepala divisi.

Solusi untuk masalah komunikasi dan perintah yang mendadak, penulis dibiasakan untuk bekerja dan berpikir lebih cepat agar tugas yang diberikan dapat selesai tepat waktu, sehingga penulis terbiasa dengan perintah yang mendadak dan tidak ragu lagi dalam mengerjakan desain yang diberikan oleh kepala divisi dan pembimbing lapangan. Penulis juga suka menyiasatkan bekerja pada saat jam makan siang dan menyelesaikan pekerjaan tersebut di rumah